



Progetto:

EvenTrento

Titolo del documento:

Analisi e Progettazione

Autore:

Togni Roberto

Document Info:

Doc. Name	D2-EvenTrentoProgettazione	Doc. Number	D2 V0.1
Description	Documento di descrizione dell'implementazione		

Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione

Contents

1	Scopo del documento	i
2	Requisiti Funzionali	ii
2.1	FR1 e FR2: Login e Registrazione	ii
2.2	FR4: Visualizzazione Eventi	iii
2.3	FR5, FR6, FR16 e FR17: Feedback, Condivisione, Iscrizione e salvataggio Eventi	iv
2.4	FR8 e FR10: Creazione ed Aggiornamento Eventi	iv
2.5	FR12-13: Aggiunta e Modifica Luogo	vi
3	Sequence and Activity Diagram	viii
4	Analisi dei Componenti	xvi
4.1	Definizione dei Componenti	xvi
4.2	Diagramma dei Componenti	xvi
5	Diagramma delle Classi	xvii
5.1	Diagrammi delle Classi Parziali	xvii
5.2	Diagramma delle Classi Complessivo	xx
6	Dal Class Diagrams alle APIs	xxi

1 Scopo del documento

Il seguente documento riporta la specifica dei requisiti funzionali del sistema tramite un linguaggio semi-formale. Si tratta dunque di un approfondimento (nonché di una formalizzazione) di quanto riportato in linguaggio naturale all'interno del D1. Il linguaggio utilizzato per la formalizzazione dei requisiti è UML (Unified Modeling Language), declinato in Use Case Diagrams (UCDs), Component Diagrams, Sequence Diagrams, e Class Diagrams.

2 Requisiti Funzionali

Di seguito sono riportati i functional requirements (FR) del sistema sia in linguaggio naturale che tramite Use Case Diagrams (UCDs). La notazione è coerente con quella utilizzata all'interno del documento D1.

2.1 FR1 e FR2: Login e Registrazione

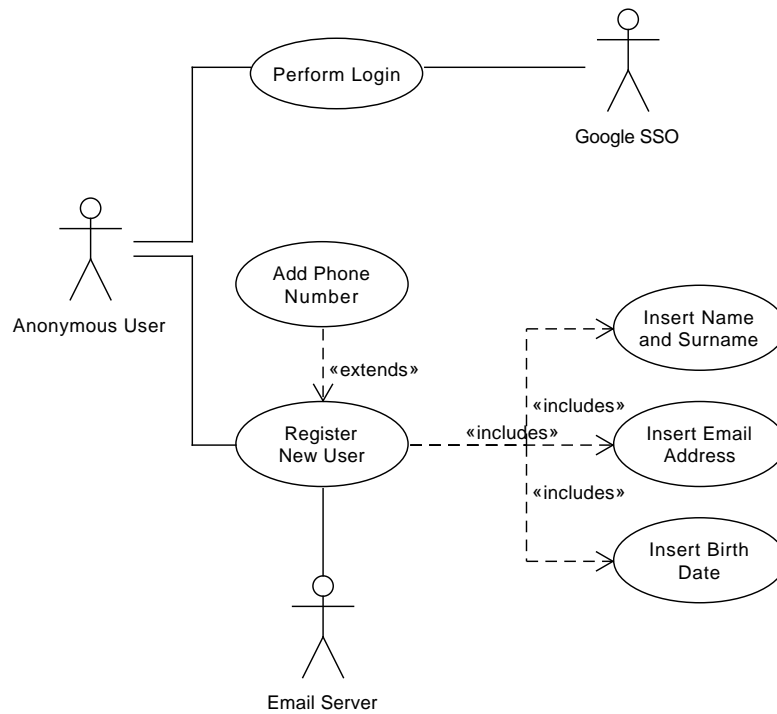


Figure 1: UCD relativo a FR1 e FR2.

Use Case FR1: Login

Riassunto

Lo use case in questione descrive come un utente può effettuare il login al sistema.

Descrizione

- L'utente visualizza una pagina con un form
- Se l'utente inserisce le credenziali (vedi Estensioni) corrette (vedi Eccezioni) e preme sul pulsante "Login", si apre la schermata principale dell'applicazione.
- Qualora l'utente selezioni il logo di Google, il processo di autenticazione verrà gestito da Google SSO

Use Case FR2: Registrazione

Riassunto

Lo use case in questione descrive come un utente può registrarsi al sistema.

Descrizione

- L'utente visualizza una pagina dalla quale inserire nome, cognome, indirizzo mail (vedi Eccezioni)
- Il sistema invia una mail all'indirizzo fornito dall'utente contenente un link e una password temporanea
- L'utente deve confermare la registrazione tramite il link di cui sopra (vedi Eccezioni). Può quindi accedere al sistema tramite la password temporanea

Eccezioni

- Qualora le credenziali inserite non siano corrette, l'applicazione restituisce un messaggio di errore
- Qualora l'utente non apra il link contenuto nella mail automatica, la registrazione non viene finalizzata

Estensioni

- La password contenuta nella mail generata automaticamente dal sistema a seguito della registrazione dev'essere modificata a seguito del primo login

2.2 FR4: Visualizzazione Eventi

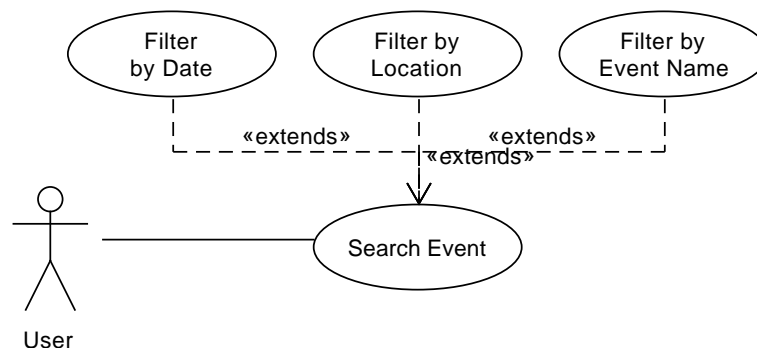


Figure 2: UCD relativo al FR4.

Use Case FR4: Visualizzazione Eventi

Riassunto

Lo use case in questione descrive come un utente può filtrare gli eventi presenti all'interno del sistema.

Descrizione

- La ricerca di eventi può essere effettuata da qualsiasi utente, anche non loggato
- L'utente può scegliere se esplorare la mappa integrata nella schermata iniziale, o se visualizzare gli eventi in forma di lista

- Qualora l'utente decida di visualizzare la lista degli eventi, viene messo a disposizione un servizio di filtering basato su 3 possibili criteri: data, luogo e nome dell'evento

2.3 FR5, FR6, FR16 e FR17: Feedback, Condivisione, Iscrizione e salvataggio Eventi

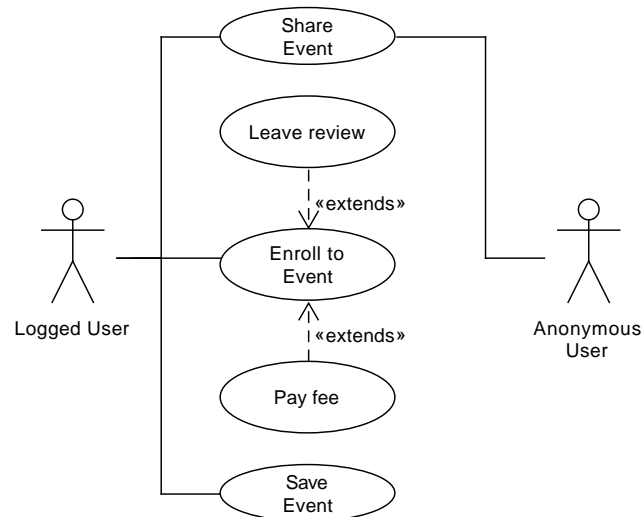


Figure 3: UCD relativo a FR5, FR6, FR16 e FR17.

Use Cases FR5, FR6, FR16, FR17

Riassunto

Lo use case in questione descrive come un utente può interagire con gli eventi offerti dal sistema. In particolare, descrive le attività di salvataggio, di iscrizione, di condivisione, nonché di valutazione della qualità di un evento.

Descrizione

- Oltre a poter visualizzare gli eventi (come mostrato nello UCD precedente), qualsiasi utente può condividerli
- Previo login, qualsiasi tipologia di utente può salvare e/o iscriversi ad un evento. L'iscrizione comporta l'eventuale pagamento del biglietto
- Qualsiasi utente iscritto ad un evento può, dopo il suo verificarsi, lasciare una review

2.4 FR8 e FR10: Creazione ed Aggiornamento Eventi

Use Case FR8: Creazione Eventi

Riassunto

Lo use case in questione descrive come un utente appartenente alla categoria "Organizer" oppure "Owner" può creare nuovi eventi.

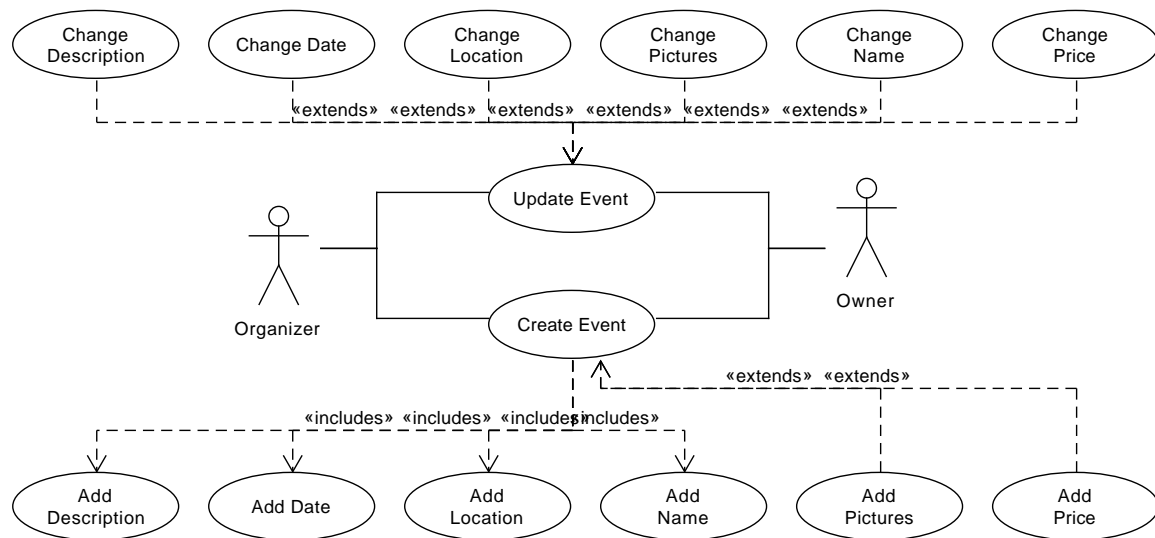


Figure 4: UCD relativo a FR8 e FR10.

Descrizione

- Qualora l'utente appartenga alla categoria "Owner" o a quella "Organizer" e sia loggato (vedi Eccezioni), dalla pagina del profilo personale è visibile un pulsante "New event"
- La pressione del pulsante rimanda alla pagina di creazione eventi. Per la creazione di un nuovo evento è necessario l'inserimento di un nome, di una data, di una location e di una descrizione (vedi Eccezioni)
- L'aggiunta di immagini è facoltativa, così come lo è il prezzo

Use case FR10: Modifica Eventi

Riassunto

Lo use case in questione descrive come un utente appartenente alla categoria "Organizer" oppure "Owner" può modificare eventi precedentemente creati.

Descrizione

- Qualora un utente appartenente alle categorie "Owner" o "Organizer" sia loggato e abbia precedentemente creato un evento (vedi Eccezioni), dalla propria pagina personale può raggiungere l'evento in questione tramite il pulsante "My events"
- La pressione del pulsante rimanda ad una lista degli eventi creati. Selezionandone uno è possibile modificare uno qualsiasi dei vari campi entro una settimana dall'evento (vedi Eccezioni e Estensioni)

Eccezioni

- Qualora l'utente non sia loggato, non esiste alcun profilo personale

- Qualora l'utente appartenga alla categoria "User", la pagina del profilo personale è priva del pulsante per la creazione di eventi
- Se durante la creazione di un evento non viene compilato uno dei campi obbligatori, il pulsante "Create Event" rimane inattivo
- Qualora l'utente non abbia mai creato eventi, il pulsante "My Events" non è attivo
- Qualora manchi meno di una settimana all'evento in questione, i campi non risultano modificabili

Estensioni

- Gli eventi passati rimangono visualizzabili tramite il pulsante "My events", tuttavia non risultano più editabili

2.5 FR12-13: Aggiunta e Modifica Luogo

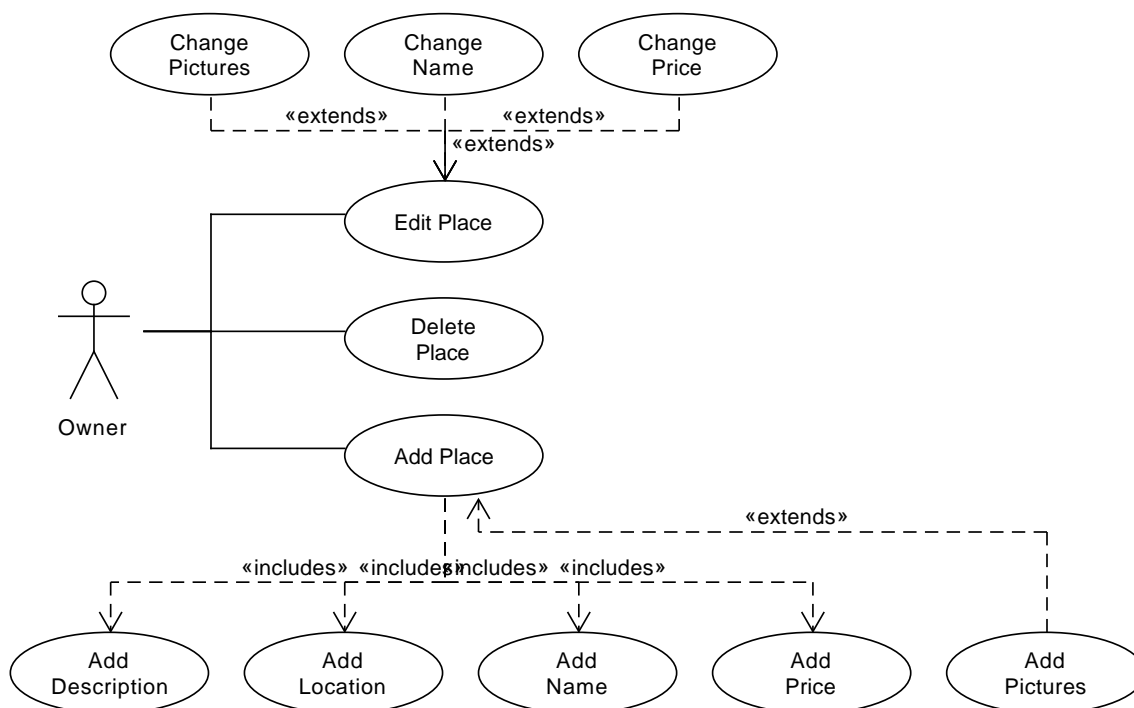


Figure 5: UCD relativo al FR12.

Use Case FR12: Aggiunta Luogo

Riassunto

Lo use case in questione descrive come un utente appartenente alla categoria "Owner" può aggiungere una location.

Descrizione

- Qualora l'utente sia loggato con un profilo di tipo "Owner" (vedi Eccezioni), dal proprio profilo personale ha la possibilità di aggiungere un luogo tramite il pulsante

"New Place"

- La pressione del pulsante rimanda alla pagina di aggiunta luoghi. Per l'aggiunta di un nuovo luogo occorre inserire una location, un nome, una descrizione, ed un prezzo (vedi Eccezioni). Opzionalmente è possibile inserire delle foto

Use Case FR13: Modifica Luogo

Riassunto

Lo use case in questione descrive come un utente appartenente alla categoria "Owner" può modificare una location precedentemente inserita nel sistema.

Descrizione

- Qualora l'utente sia loggato con un profilo di tipo "Owner" e abbia precedentemente aggiunto una location, dalla propria pagina personale può raggiungere l'evento in questione tramite il pulsante "My places"
- La pressione del pulsante rimanda ad una lista degli spazi aggiunti. Selezionandone uno è possibile modificare uno qualsiasi dei campi e/o eliminare lo spazio se e solo se lo spazio non è attualmente collegato ad un evento (vedi Eccezioni)

Eccezioni

- Qualora l'utente non sia loggato, non esiste alcun profilo personale
- Qualora l'utente non appartenga alla categoria "Owner", la pagina del profilo personale è priva del pulsante per l'aggiunta di spazi
- Se durante l'aggiunta di uno spazio non viene compilato uno dei campi obbligatori, il pulsante "Create Place" rimane inattivo
- Qualora lo spazio sia collegato ad un evento, le modifiche sono disattivate a partire da 7 giorni prima della data prevista per l'evento

3 Sequence and Activity Diagram

Gli use case diagrams riportati nel capitolo precedente rappresentano una overview delle funzionalità del sistema. Nel presente capitolo tali funzionalità vengono estese tramite l'introduzione di un aspetto temporale. L'impiego di sequence diagrams consente quindi di rappresentare l'ordine cronologico con cui i vari elementi dei singoli scenari si verificano, dettagliando il modo in cui gli oggetti collaborano al fine di ottenere la piena funzionalità del sistema.

Login

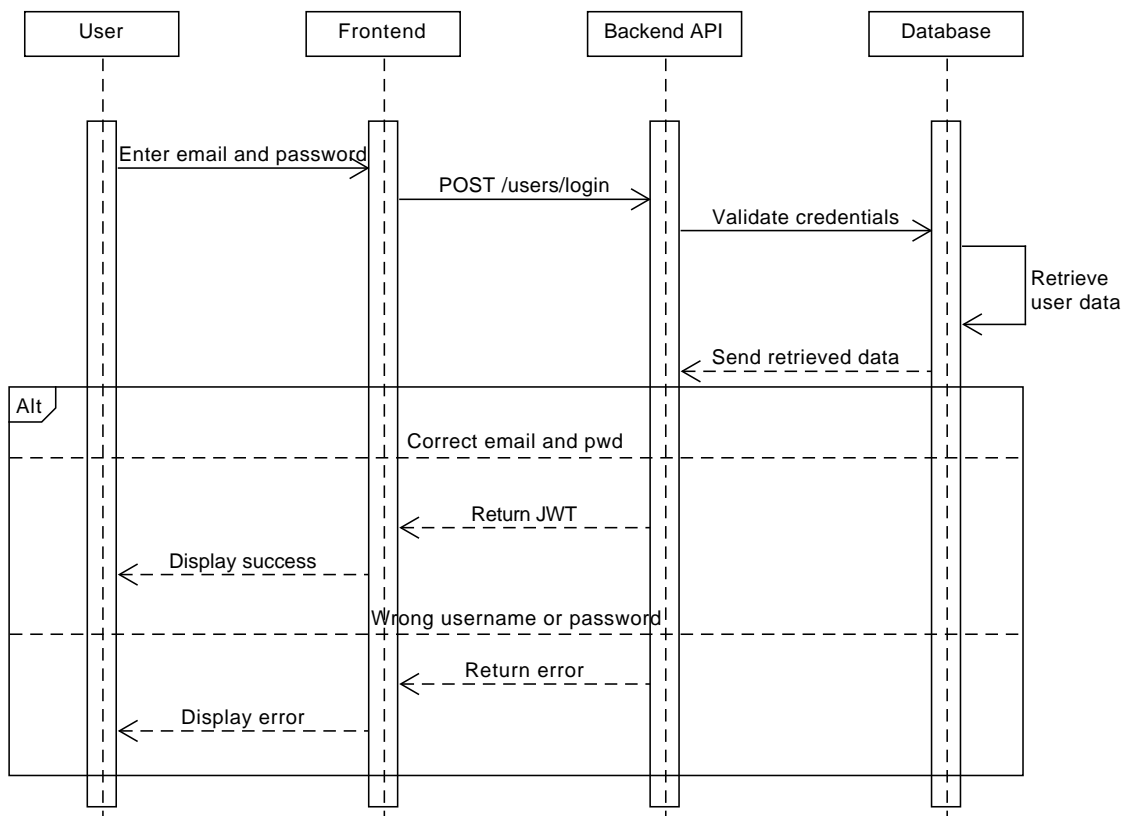


Figure 6: Sequence diagram rappresentante la procedura di login.

Registrazione utente

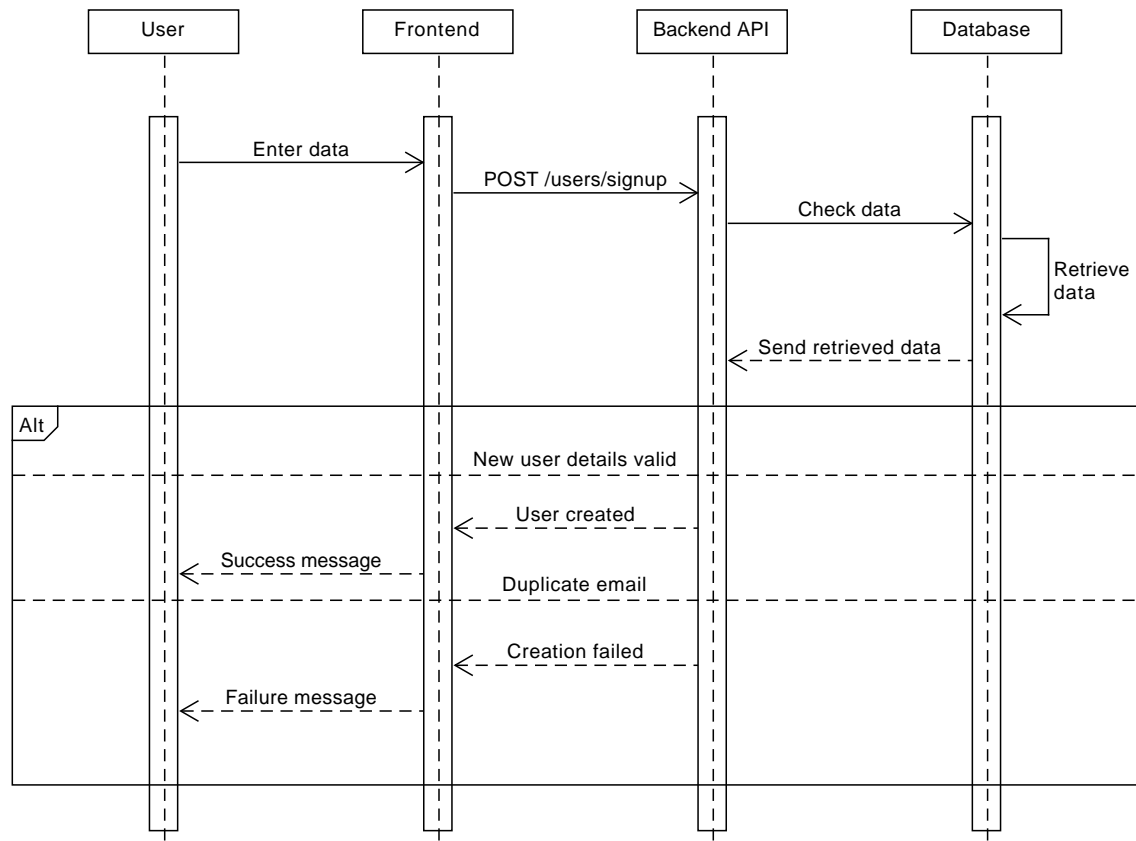


Figure 7: Sequence diagram rappresentante la procedura di registrazione.

Browsing eventi

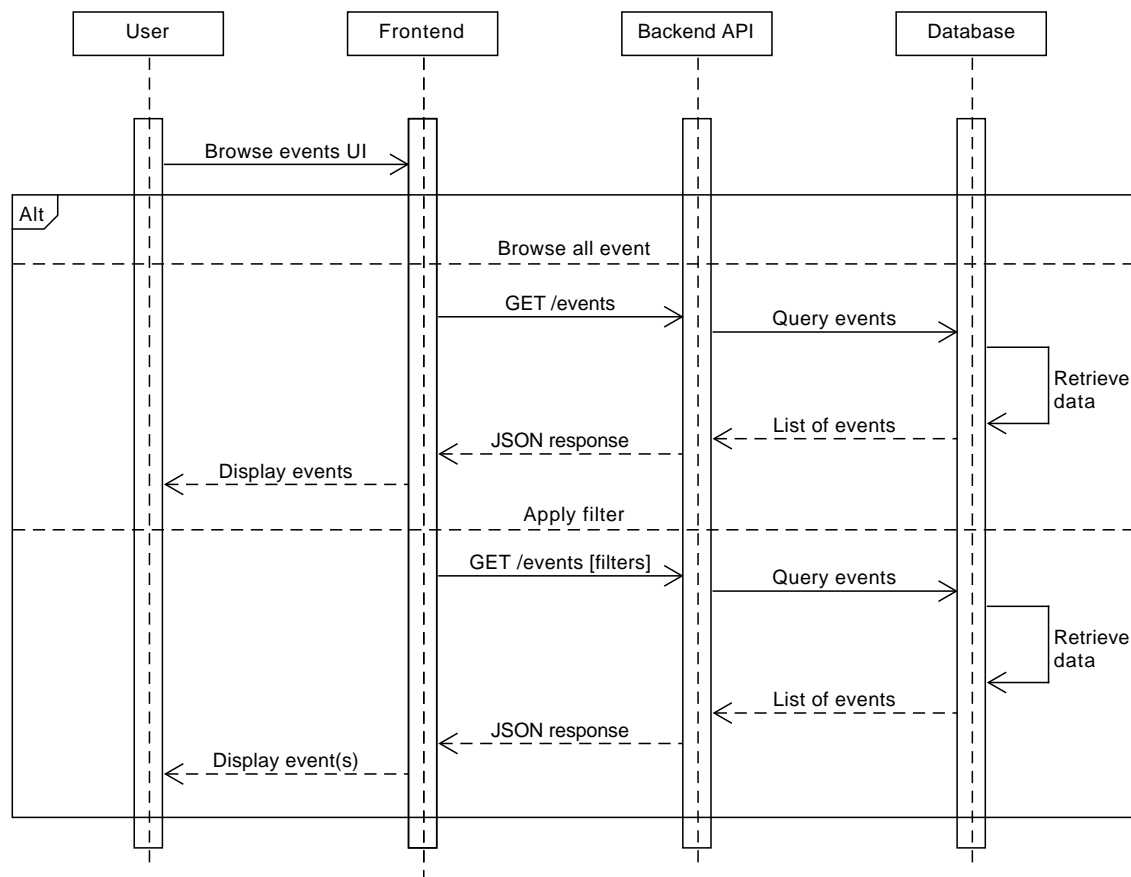


Figure 8: Sequence diagram rappresentante il browsing degli eventi.

Iscrizione ad un evento

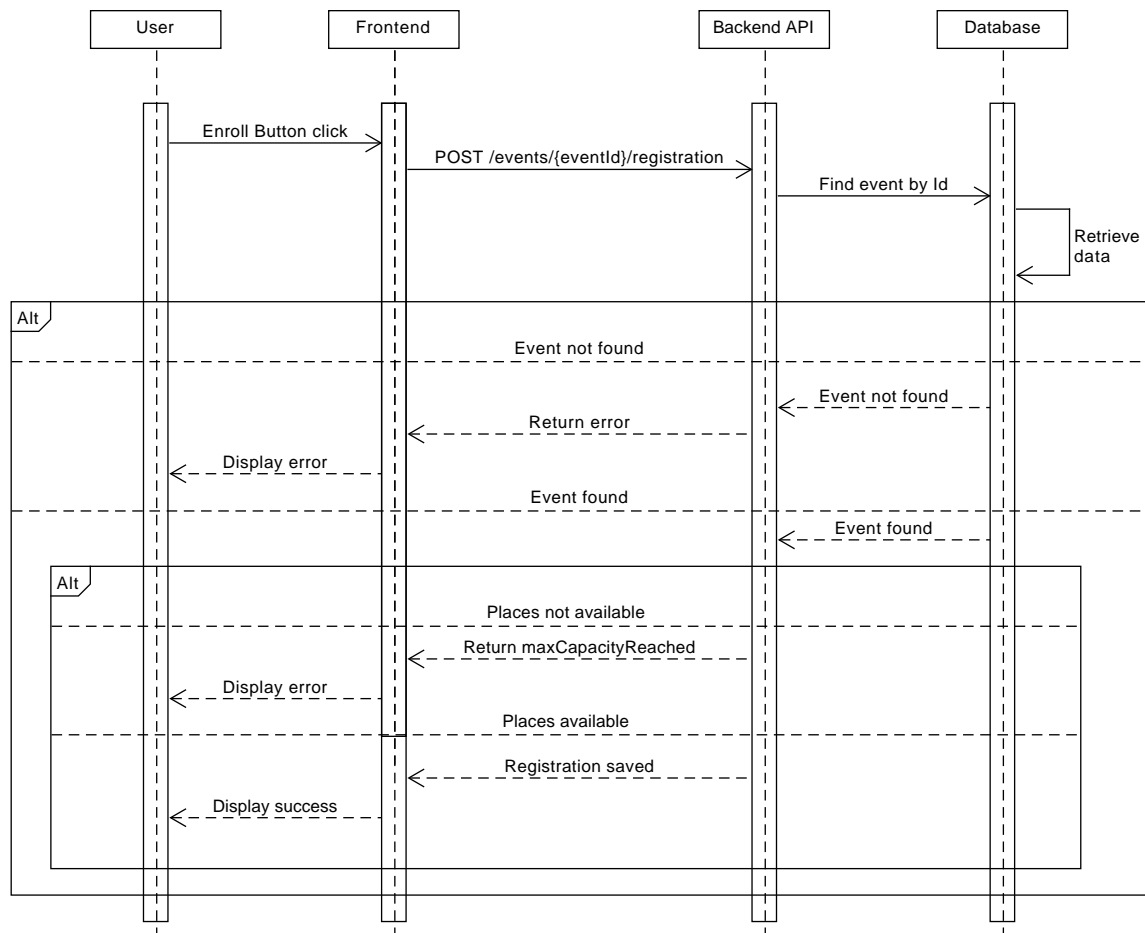


Figure 9: Sequence diagram rappresentante l'iscrizione ad un evento.

Creazione di un evento

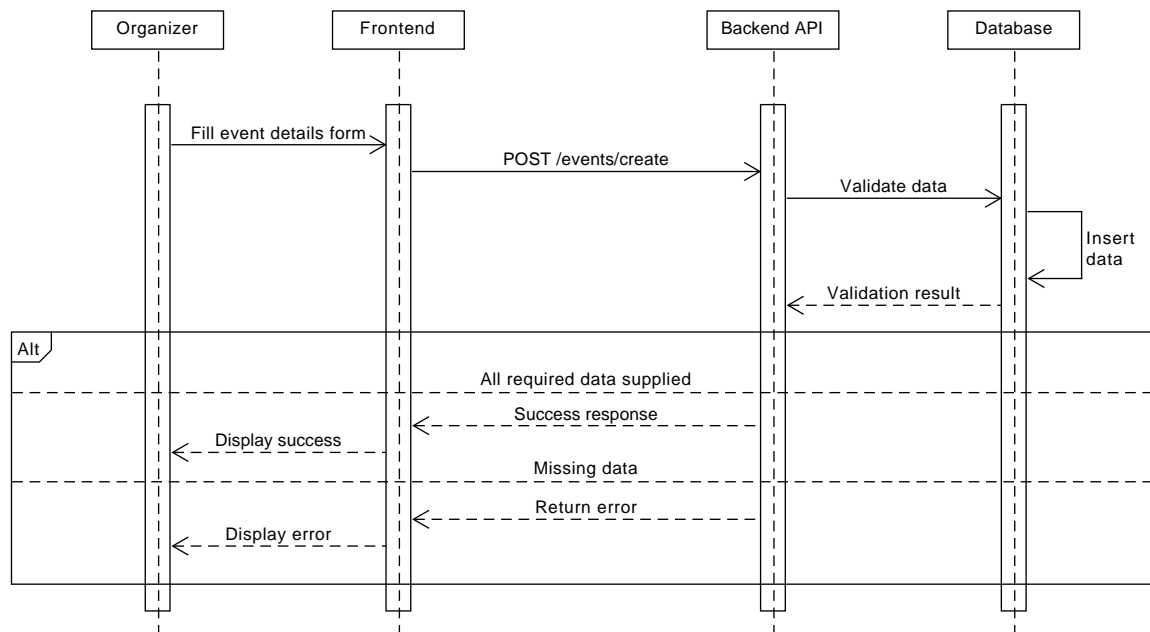


Figure 10: Sequence diagram rappresentante la creazione di un evento.

Eliminazione di un evento

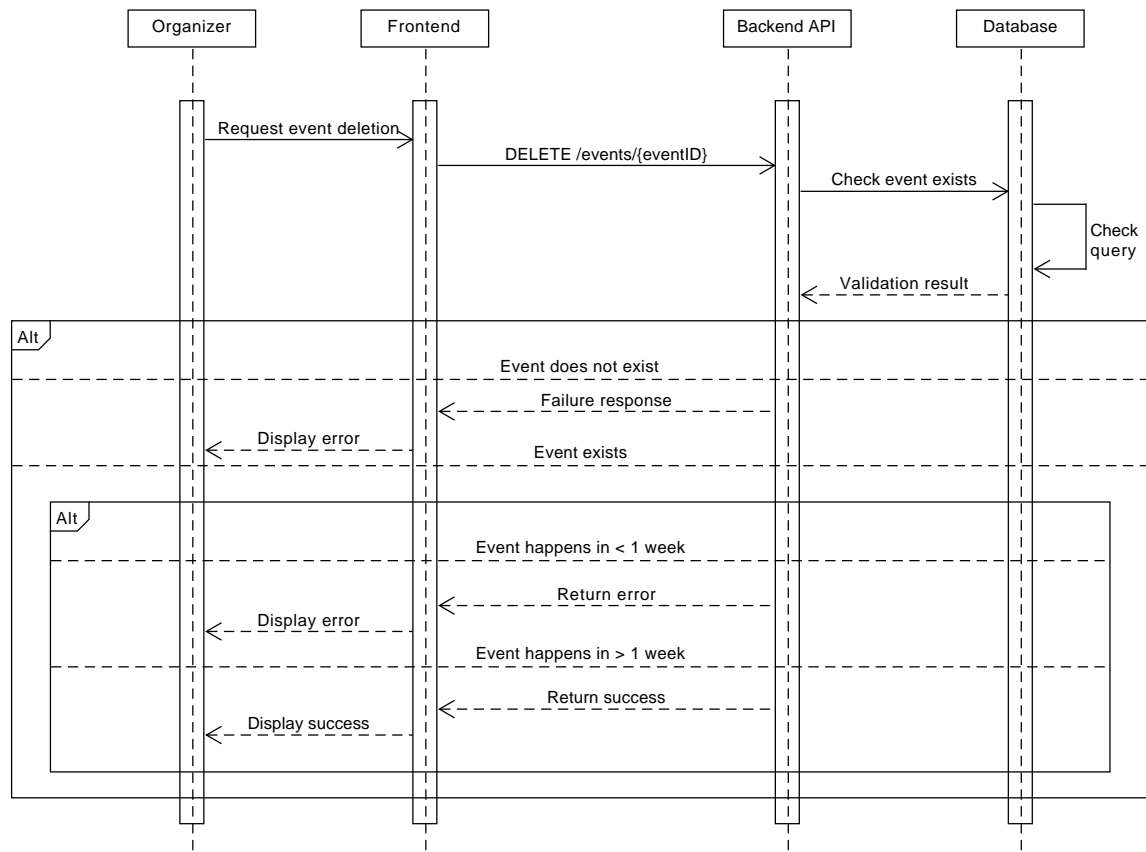


Figure 11: Sequence diagram rappresentante la reimozione di un evento creato in precedenza.

Modifica di un evento

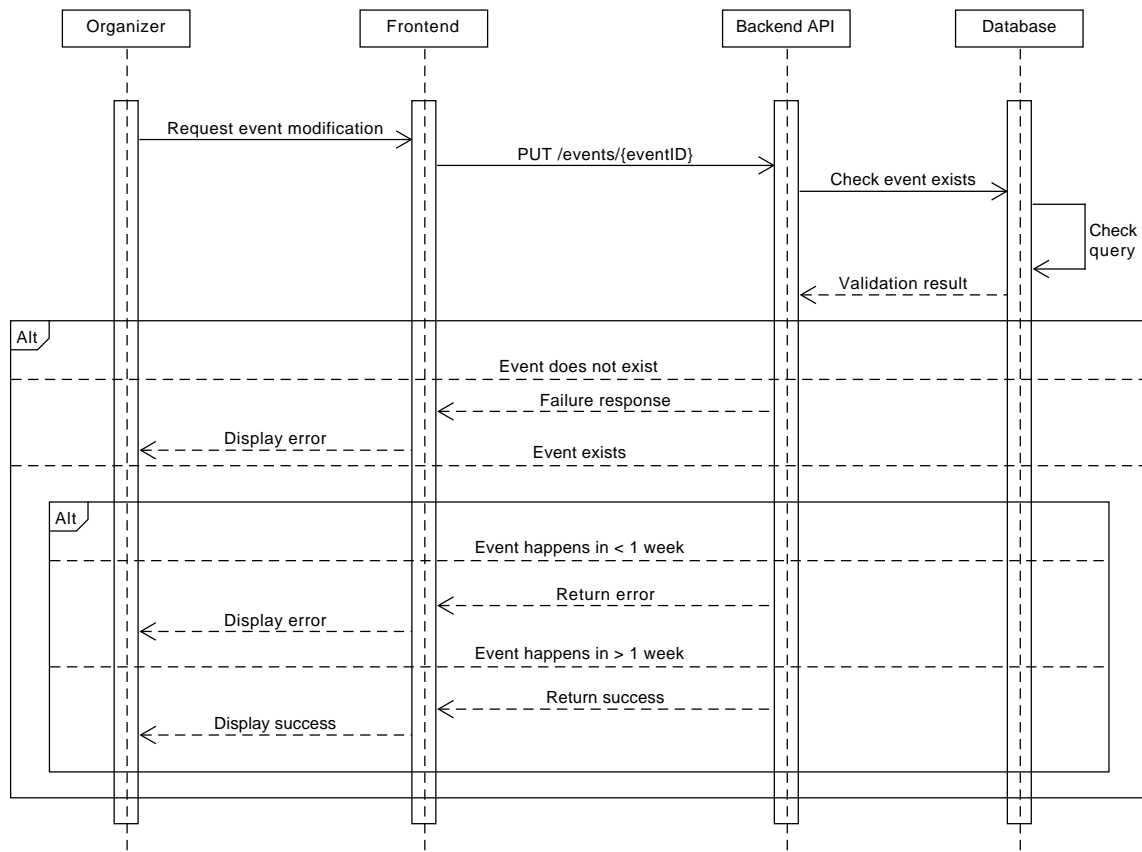


Figure 12: Sequence diagram rappresentante la modifica di un evento creato in precedenza.

- add place
- remove place
- edit place

4 Analisi dei Componenti

In questo capitolo vengono presentati i componenti che costituiscono l'architettura del sistema, e che sottostanno alle funzionalità definite in precedenza. L'interconnessione tra i vari componenti è rappresentata tramite l'utilizzo di un component diagram, il quale rende esplicita la presenza di interfacce sia tra i componenti stessi che con sistemi esterni.

4.1 Definizione dei Componenti

4.2 Diagramma dei Componenti

5 Diagramma delle Classi

Nel seguente capitolo vengono presentate le classi previste nell'ambito del progetto "Even-Trento". Ogni classe rappresenta un elemento del sistema, ed è caratterizzata da un nome, da una lista di attributi e da (opzionale) una lista di metodi. Mentre le classi rappresentano i dati gestiti e/o utilizzati dalla classe, i metodi definiscono le operazioni rese disponibili dalla classe in questione. L'interazione tra le varie classi è codificata tramite le connessioni rese disponibili dalla sintassi UML.

Di seguito sono riportate le classi individuate, raggruppate per sottosistema di appartenenza.

5.1 Diagrammi delle Classi Parziali

Categorie di utente

I tre tipi di utente previsti dal sistema sono formalizzate mediante l'utilizzo di ereditarietà. In particolare, la classe **BasicUser** include tutte le caratteristiche offerte ad utenti appartenenti a tutte e tre le categorie. Ogni utente è associato a dei dati personali, e può effettuare quanto previsto dai requisiti funzionali tramite i metodi `register()`, `login()`, `logout()`, `saveEvent(eventId)`, `getSavedEvents()`, e `changePwd()`.

La classe **Organizer** estende **BasicUser** aggiungendo tutte le attività collegate alla creazione, alla modifica e alla rimozione di eventi. Analogamente, la classe **Owner** estende **BasicUser** tramite l'aggiunta delle attività relative alla gestione degli spazi.

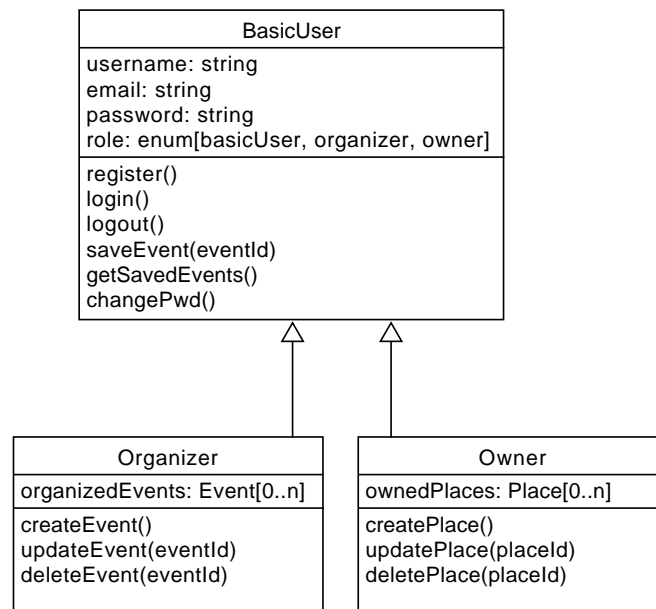


Figure 13

Autenticazione

L'autenticazione è gestita tramite JWT tokens. Tale processo è rappresentato mediante la classe **Authentication**, come mostrato in Figura 14.

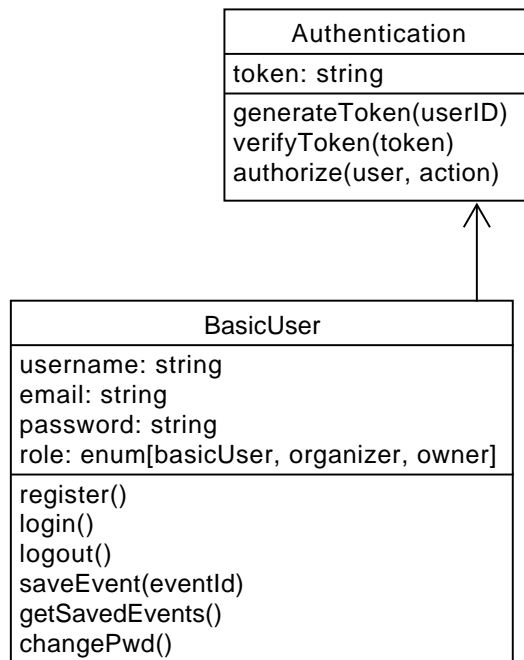


Figure 14

Gestione eventi

Gli eventi sono rappresentati dalla classe **Event**, la quale si appoggia alle classi :

- **Place** per la scelta del luogo in cui si svolgerà l'evento
- **Date** per specificare il giorno previsto per l'evento
- **EventDescription** per fornire una descrizione dettagliata dell'evento

La ricerca di eventi e l'iscrizione ad essi sono gestite rispettivamente dalle classi **EventSearch** e **EventEnrollment**, le quali a loro volta comunicano con la classe **BasicUser**.

La classe **Event** è inoltre collegata alla classe **Organizer**, a rappresentare l'attività di creazione eventi associata a tale categoria di utente.

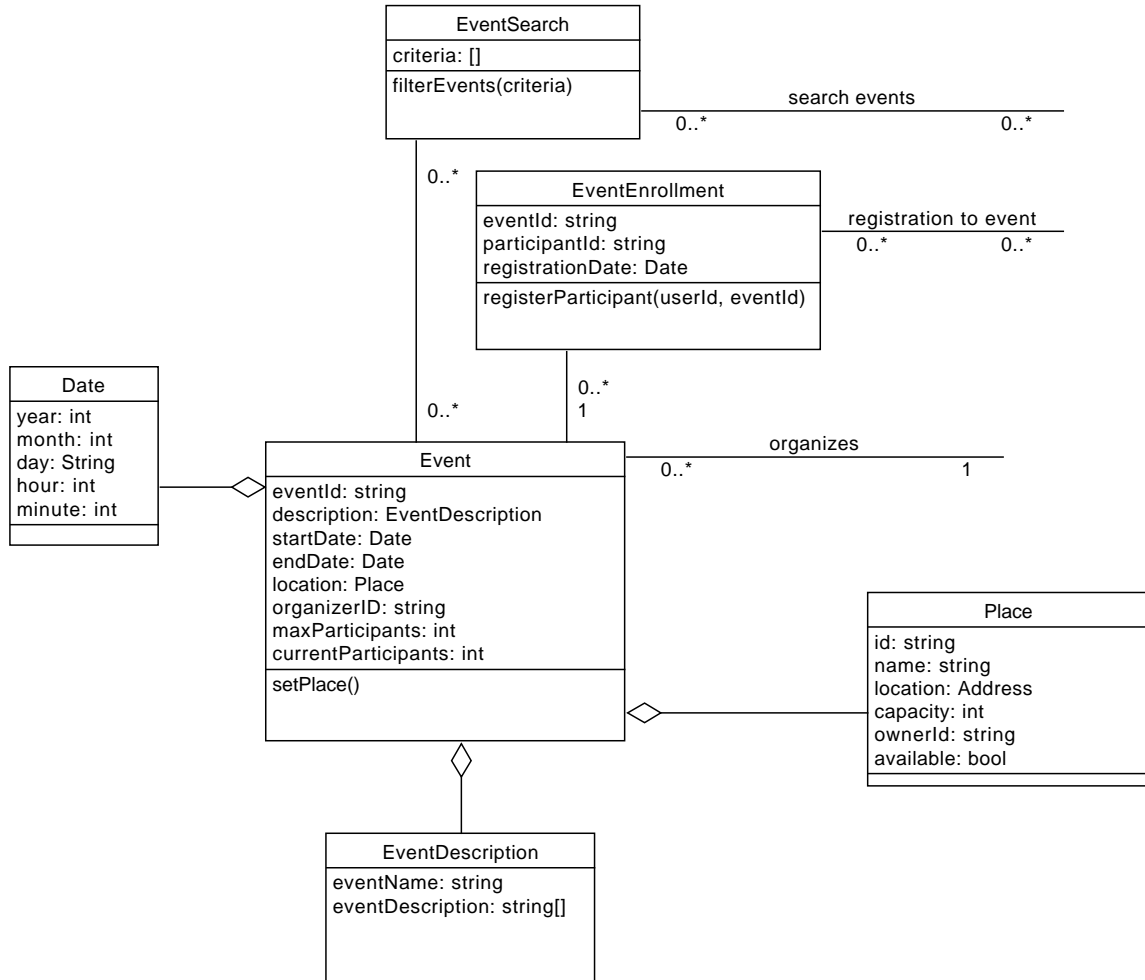


Figure 15

Gestione degli spazi

Gli spazi sono rappresentati dalla classe **Places**, la quale si appoggia alla classe **Address** per meglio rappresentare la collocazione del locale. L'attributo **available** ha lo scopo di rappresentare la disponibilità del locale, in modo che questo non possa essere scelto come location per più eventi simultaneamente.

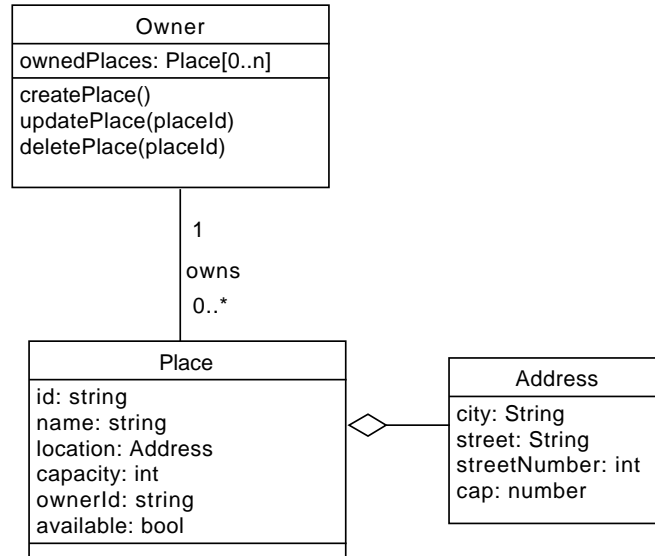


Figure 16

5.2 Diagramma delle Classi Complessivo

Di seguito è riportato il diagramma di tutte le classi precedentemente descritte.

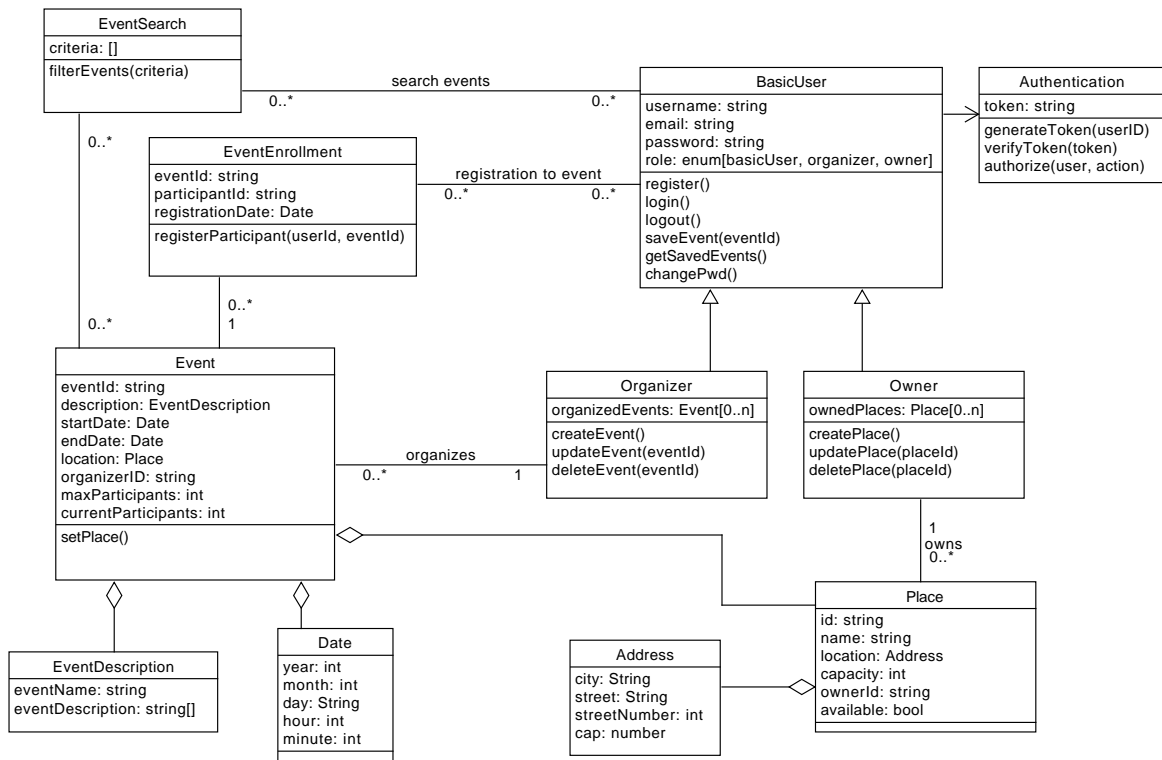


Figure 17

6 Dal Class Diagrams alle APIs

Lo scopo di questo capitolo consiste nel rappresentare un punto di incontro tra l'aspetto progettuale e quello implementativo del progetto. In particolare, nella seguente tabella sono riportati i vari metodi presenti all'interno del class diagram mostrato in Figura 17 e la loro controparte in termini di APIs.

Classe	Metodo	HTTP Method	URI + query params	Request	Response	Note
BasicUser	register()					
	login()					
	logout()					
	getSavedEvents()					
	saveEvent(eventId)					
	changePwd()					
Organizer	createEvent()					
Owner	updateEvent(eventId)					
	deleteEvent(eventId)					
	createPlace()					
	updatePlace(placeId)					
	deletePlace(placeId)					
Event	setPlace()					
EventSearch	filterEvents(criteria)					
EventEnrollment	registerParticipant(userId, eventId)					
Authentication	generateToken(userId)					
	verifyToken(token)					
	authorize(user, action)					

Table 1: Dal class diagram alle APIs.